

O DESENHO COMO INSTRUMENTO DE PESQUISA NO ENSINO DO DESIGN

Leonardo Springer

Ph.D. Design FBAUL, MAID CSM-UAL - MDes FEUP

Prof. Adjunto ISEC Lisboa, Investigador TGRAF e CIEBA

leonardospringer@yahoo.com

Resumo

Nas últimas décadas, assistimos a uma gradual implementação e subsequente proliferação no ensino do design, secundário e universitário, de software de desenho assistido por computador (*Computer-Aided Design* - CAD). O esforço e investimento levado a cabo providenciou aos alunos novas ferramentas de execução de desenho rigoroso. Porém esta mudança de paradigma do ensino tem revelado uma carência na capacidade dos alunos em representar conceitos e ideias através do desenho à mão livre e subsequente desenvolvimento dos mesmos.

Palavras-chave: Ensino de Design, Desenho, Idealização, Desenvolvimento de Conceitos

Abstract

In the past decades, CAD (Computer-Aided Design) programs have been gradually employed and thrived, in both high school and design universities. The effort and investment carried out gave students a new tool for precise design drawing on early stages. However, this education paradigm shift has proven the lack and students' ability to represent, concepts and ideas through free hand drawing compromising subsequent development.

Keywords: Design teaching, Drawing, Ideation, Concept Development

O DESENHO COMO FERRAMENTA DE CONCEÇÃO CRIATIVA

O desenho é transversal a todas as áreas do design (comunicação, equipamento, espaços) e inerente à conceção criativa, a sua natureza prática pressupõe uma grande dedicação e constante aplicação, sistematizando e consolidando desse modo a aptidão criativa da representação gráfica na prática do desenho.

The freehand sketch has traditionally been the primary conceptual tool in the early stages of the design process. (2005 Johnson, Ben)

Durante a aprendizagem os futuros designers, experimentam as potencialidades dos suportes, instrumentos e técnicas, assimilando um rol de técnicas e métodos. Através de um processo construtivo de volumes primitivos e do apuramento da forma final a comunicar graficamente. Para além do desenvolvimento da capacidade de observação,

análise e representação, o desenho proporciona ao designer uma ferramenta de concepção criativa, usado pelos designers e por muitas outras profissões criativas desde os primórdios.

Contudo o esboço, como ferramenta de concepção necessita de parâmetros, de estrutura e expressão (linha, pontos de fuga, caixa auxiliar, sombras próprias e projetada, perspectivas, etc.), definindo um registo visual que comunica a forma e a função do design. Porém a boa percepção do desenho depende do contexto no qual este se insere, e ao que pretende representar e comunicar, seja um conceito um serviço ou mesmo um produto.

There is no one criteria for a drawing to be 'good' or 'bad', and before you judge, it is important to always know the goal and context of a drawing. (2011 Eissen & Steur)

Atualmente, o design é um processo e trabalho de equipa, conjugando diversas áreas: a análise de mercado, o marketing, a estatística, a usabilidade, a ergonomia, a produção entre outras que se relacionam e amparam, enviesando o bom desfecho do projeto de design.

Increasing user demand, advances in technology, increasing legislation, all drive a more complex set of issues for the designer to manage. This complexity one of the main contributors to why design is now largely a team exercise" (2003 Ulrich & Eppinger).

Different disciplines will be represented on the design team (...) the inclusion of multiple people in the process presents its own complexities, not the least of which is how thoughts, concepts and concerns are communicated between people who posses' different working languages. (...) designers will be exposed to some of these tools and techniques, the most common tool taught, practiced and also most easily overlooked, is drawing. (2011 Eissen & Steur)

O desenho, seja em suporte físico ou digital, é desenvolvido a partir de uma ideia que visa comunicar um registo gráfico de um espaço, de um objeto ou de um conceito. O próprio ato de desenhar à mão levantada - o desenho de esboço, é a base do processo criativo no design, e fornece a primeira visualização, resultado de um método,

materializando uma ideia e promovendo assim o conceito. Contudo a necessidade de tornar editável (digital) o resultado desse conceito, pode restringir o momento de livre criação que o esboço no papel leva a passar para a plataforma digital.

O problema surge quando o software reprime a criatividade e cessa de ser um meio, é importante perceber que somos "nós" a intervir e não o software a ditar as regras sobre o trabalho para não vestir a "ideia" de filtros e efeitos disponíveis. Tecnologia "sim" mas usando-a em benefício próprio. (2011 Susana Patrício, Young & Rubicam; Publicis; Monday)

Embora as tendências evolutivas do design, demonstrem que o CAD seja uma ferramenta de conceção na fase inicial da metodologia de projeto, esta ferramenta limita a criatividade utilizando uma ferramenta de desenho rigoroso. Na fase preambular do desenvolvimento conceptual, quando da utilização inicial do CAD, as soluções não apresentar uma solução de design tão prolífica quando a que o desenho de esquiço permite.

However, students will often jump very quickly to a computer supported tool, even at an early stage in a design process. They will then struggle with the constraints imposed upon them by the tool. Yet this is a conscious decision partly driven by the abilities of the tool but also driven by the ability to create clean, clear, accurate forms from the tool. An ability (they believe) they cannot match when drawing by hand. (2011 Eissen & Steur)

Palavras como Inovação, Empreendedorismo e Sustentabilidade estão em voga. Os tempos conturbados que atualmente vivemos são um sinal claro que é necessário fornecer aos futuros profissionais ferramentas que lhes permitam resolver os mais diversos problemas que se lhes apresentam, aperfeiçoando sistematicamente através de incrementos graduais.

Gerar ideias de uma forma sustentável, atendendo às inovações tecnológicas e às necessidades do cliente, são pré-requisitos colocados constantemente ao designer. É por isso essencial que o desenvolvimento de ideias e conceitos, intrinsecamente ligado à aprendizagem e ao conhecimento cognitivo ao qual cada um de nós, é e foi sujeito,

possa ser processado e representado de uma forma sistemática tornando-se num complemento do raciocínio dedutivo e decodificador, registando dessa forma a “ideia”.



Figura 1. Eduardo Marques – desenhos de desenvolvimento à mão livre – conceito de mascote.

Podemos depreender da (fig. 1) que o esboço desenvolvido por um aluno da cadeira de desenho do 2º semestre, usa o processo evolutivo do próprio desenho como modelo de trabalho na criação de uma Mascote. Podemos ver o resultado do desenho, que para além de ser uma ferramenta de representação (fig.2), é antes de mais um auxiliar na génese do conceito (fig.1) e na comunicação da solução, desenvolvendo-se consoante a aplicação.

DESENHO 2

ESTAL
DESIGN DE COMUNICAÇÃO - 11º ANO
JOSÉ EDUARDO MARQUES, 1308

Tendo como inspiração uma ave típica desta ilha, a Freira-da-Madeira, surge esta proposta de mascote para o Porto Madeira, remetendo para uma ideia de originalidade e identificação com a região assim como acolhimento e simpatia.



Figura 1. Eduardo Marques – desenhos de apresentação – digital e à mão livre, da Mascote.

Conclusões

Independentemente do paradigma de referência no ensino do desenho, quer seja num suporte ou instrumento digital ou físico, o futuro designer deve experimentar e desenvolver o desenho, estimulando a aptidão criativa, consolidando a representação gráfica, assegurando desse modo o desenvolvimento e coordenação no processo interdependente entre: **Ver – Pensar – Representar**.

A prática contínua do desenho, quer em superfície digital quer física, promove o desenvolvimento e a capacidade de conceção criativa, bem como a capacidade de representação, consolidando a aptidão criativa na representação gráfica. Deduzimos que o desenho é um complemento do raciocínio dedutivo e decodificador, com uma linguagem gráfica paralela à linguagem verbal em constante desenvolvimento, parte fundamental da metodologia do design e do projeto.

Conclusions

Regardless of the design teaching paradigm, drawing whether in physical or digital support, the future designer should experiment and develop the design by drawing, stimulating the creative skill, building the graphical representation, ensuring that development and coordination in the interdependent process between Observe - Think - Represent.

The continuous drawing practice, either digitally or physically, promotes concept development as well as the representation and design ability, consolidating the creative skill. Thus, drawing becomes a complement of deductive reasoning and a decoder with a graphical language parallel to the verbal language in constant development.

Referências Bibliográficas

- Duff, Leo & Sawdon, Phil (2009) *Drawing - The Purpose*, Intellect Ltd. Bristol.
- Edwards, Betty (2000) *Nuevo Aprender a Dibujar com el Lado Derecho del Cerebro*, Ediciones Urano, Barcelona.
- Eissen, Koos & Steur, Roselien (2011) *Sketching: The Basics*, BIS Publishers. Amsterdam.
- Jonson, Ben (2005) *Design Ideation: the conceptual sketch in the digital age*, Elsevier. Design Studies, Volume 26, Nov 2005, pp 613–624.
- Pipes, Allan (2007) *Drawing for Designers*, Laurance King Publishing, London.
- Sloane, Paul (2006) *The Leader's Guide to Lateral Thinking Skills: Unlocking the Creativity and Innovation in You and Your Team*, Kogan Page, 2nd ed. London.
- Ulrich, Karl & Eppinger, Steven (1999) *Product Design and Development*. 2nd Edition. McGraw-Hill/Irwin, NY.
- <<http://www.knewton.com/about/>> [fev. 2012]
- <<http://www.des.emory.edu/mfp/BanEncy.html>> [jan. 2012]
- <http://teachnet.edb.utexas.edu/~Lynda_abbot/Cognitive.html> [fev. 2012]
- <<http://www.idsketching.com/thesketchlab/sketch-basics/>> [fev. 2016]